

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

ESTRATEGIAS TRANSMEDIALES DE REPRESENTACIÓN NARRATIVA EN LA NOVELA GRÁFICA

CÓDIGO: ID2014/313

30 de junio de 2015

COORDINADORA DEL PROYECTO

MERCEDES PEÑALBA GARCÍA
Universidad de Salamanca
Departamento de Estudios Ingleses
Facultad de Filología
mpg@usal.es

MIEMBROS DEL EQUIPO

JOSÉ ANTONIO PÉREZ BOWIE
Universidad de Salamanca
Departamento de Lengua Española
Facultad de Filología
bowie@usal.es

FRANCISCA NOGUEROL JIMÉNEZ
Universidad de Salamanca
Departamento de Literatura
Española e Hispanoamericana
Facultad de Filología
fnoguerol@usal.es

ANTONIO BALLESTEROS GONZÁLEZ
Universidad Nacional de Educación a Distancia
Departamento de Filología Inglesa
Facultad de Filología
aballesteros@flog.uned.es

MIGUEL ÁNGEL MURO MUNILLA
Universidad de La Rioja
Departamento de Filología Hispánica
Facultad de Filología
miguel-angel.muro@unirioja.es

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Las dos primeras fases de este proyecto (ID2012/037 Intermedialidad e intertextualidad en la narrativa gráfica; ID2013/207 Estética de la intermedialidad en la narrativa gráfica: de la intertextualidad a la metaficción) culminaron con la creación de materiales didácticos para la enseñanza de la narrativa gráfica en programas de Máster, aplicable a materias de narrativa, teoría de la literatura, literatura comparada, semiótica social, artes visuales y estudios culturales. Se realizó una cuidadosa selección de repertorios de sus principales convenciones semióticas, atendiendo a tres criterios fundamentales: la iconografía, la expresión literaria y las técnicas narrativas.

Dado el alto grado de satisfacción alcanzado entre los miembros del equipo con el desarrollo del proyecto de innovación docente en las convocatorias de 2012-13 y 2013-14, se ha continuado con la misma línea de trabajo incorporando nuevos recursos didácticos, que entrañan mayor complejidad de análisis, en la plataforma virtual de la USAL (Studium) como ejemplo de lo que hemos denominado docencia y aprendizaje colaborativo.

El objetivo de este nuevo proyecto (Fase III) consiste en el diseño de un escenario de enseñanza-aprendizaje que integre conocimientos transversales de tres asignaturas del Programa de Máster de Estudios Avanzados, que involucren a tres departamentos de la Facultad de Filología: Narrativas latinoamericanas de ruptura (*Departamento de*

Literatura Española e Hispanoamericana), Teoría cinematográfica vanguardista (*Departamento de Lengua Española*), y ‘The One and The Many’: The Short Story and the Short Story Composite (*Departamento de Estudios Ingleses*). Las tres materias se imparten en la actualidad por los profesores Pérez Bowie, Noguerol Jiménez y Peñalba García, respectivamente. Hemos contado, por primera vez en el equipo, con la colaboración del profesor Muro Munilla, autor de un volumen pionero en España sobre el cómic e investigador principal de un GIR sobre lenguajes icónicos en la Universidad de La Rioja, y, por segundo año consecutivo, ha participado en este proyecto el profesor Ballesteros González (UNED), experto en el tema y miembro del equipo de investigación de un proyecto internacional sobre novela gráfica, avalado por la Universidad Católica de Lovaina.

La inclusión del estudio del cómic como medio (cultural de masas) y de la “novela gráfica” como género en el área de Artes y Humanidades pretende atender, en su globalidad, a los fenómenos de la comunicación con un enfoque interdisciplinar. Ello implica analizar tanto la especificidad del medio como del formato de publicación, y abordar, manteniendo un planteamiento semiótico integrador, las características formales y los recursos específicos, según su soporte, articulación y relación pragmática con las condiciones de su producción y con los valores ideológicos que transmite.

A pesar de la dificultad inherente que comporta toda tarea de sistematización en un medio de comunicación situado en la encrucijada

del arte del dibujo y de la narración literaria, los miembros del equipo han diseñado el material didáctico partiendo de cuatro premisas fundamentales:

(a) que el estudiante sea capaz de explorar las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de la narrativa gráfica, así como de emitir un juicio estético y técnico argumentado en relación con productos escripto-icónicos.

(b) que el estudiante conozca el lenguaje y las particularidades de la narrativa gráfica y de otros medios de comunicación visual.

(c) que el estudiante conozca la evolución histórica, técnica y formal de la narrativa gráfica.

(d) que el estudiante aprecie la importancia del cómic como medio visual en la cultura de masas contemporánea.

2. ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA DE TRABAJO

La influencia que la literatura ha ejercido en una pluralidad de medios es tan incuestionable como lo es a la inversa, dado que su transmisión no ha sido exclusivamente monomedial. El estudio de narrativa transmedia que se propone para la ejecución de este proyecto de innovación docente, dirigido a estudiantes de Máster, acentúa el diálogo entre diversas expresiones mediales. Se aborda el concepto de transmedialización para describir el proceso de selección, organización y presentación de elementos del universo ficcional de un texto adaptado (relato breve o novela) en su encarnación mediática como narración gráfica a cargo de un único autor o de varios artistas visuales. Esta colaboración cómplice, orgánica, entre guionista y dibujante

durante el proceso creativo, que respeta la especificidad del medio y permite una implicación mutua en aspectos decisivos sobre composición visual y narrativa, se percibe como auténtica coautoría en el cómic, a diferencia del cine.

El objetivo fundamental del proyecto, en su tercera fase de aplicación, ha consistido en analizar la compleja adaptabilidad transmedial de un relato breve o de una novela, en todas sus variaciones y transformaciones, tanto en el plano verbal como en el visual. Con esta finalidad, los miembros del proyecto han realizado una propuesta docente común diseñada para las asignaturas de sus respectivos programas de Máster de Estudios Avanzados, que se han impartido de enero a abril de 2015, partiendo de un corpus representativo, previamente pactado, de novelas o relatos breves que han sido adaptados al cómic.

La novedad del proyecto, con respecto a sus dos fases anteriores, ha permitido diseñar recursos didácticos más complejos a partir de las obras seleccionadas en lengua española e inglesa: metaimágenes, metáforas visuales y metáforas multimodales, juegos metalépticos, transmutación del trazo y variación tipográfica. En suma, el enfoque interdisciplinar de nuestro proyecto ha requerido aunar conocimientos de narratología, semiótica social y visual, intermedialidad y narrativa transmedia, aplicados a la especificidad del cómic o narrativa gráfica.

Siguiendo la estructura de temporalización prevista, los miembros del equipo han digitalizado el material seleccionado del corpus e

incorporado los materiales y actividades on-line a la plataforma *Studium* (<https://moodle.usal.es/course/view.php?id=22935>)

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

En la tercera fase de este proyecto hemos llevado a cabo un diseño activo y cooperativo de materiales docentes para las tres asignaturas mencionadas que actualmente se imparten en los programas de Máster de los tres departamentos de la Facultad de Filología, teniendo en cuenta los objetivos didácticos siguientes:

1. Fomento de la interdisciplinariedad entre asignaturas en las que convergen puntos de vista complementarios para desarrollar un proyecto o actividad común.
2. Unificación de conceptos que proporcionan al estudiante una visión global y mayor capacidad intelectual a la hora de realizar actividades relacionadas con la palabra y la imagen en un futuro entorno profesional (laboral).
3. Desarrollo conjunto de contenidos didácticos que aúnan recursos literarios de narrativa y de cultura / semiótica visual en uno de los medios de expresión artística más innovadores e importantes del panorama literario actual: la narrativa gráfica contemporánea.
4. Tutorización de las actividades por los miembros del equipo a partir del trabajo autónomo del alumno.

5. RESULTADOS DEL PROYECTO

El mayor beneficio de este proyecto ha consistido en (a) la elaboración de una propuesta pedagógica de análisis de la narrativa gráfica como herramienta investigadora y educativa y en (b) la incorporación, a este marco conceptual interdisciplinar, de las explicaciones teóricas de los estudiosos y de las observaciones de los propios narradores gráficos durante el proceso creativo.

Los miembros del equipo han mantenido reuniones periódicas para evaluar los resultados del proyecto en base a tres criterios principales: nivel de consecución de los objetivos, utilidad de los recursos, y competencias adquiridas por el alumnado. Este proceso ha permitido confirmar la calidad y validez de la propuesta, su adecuación al contexto institucional y su transferibilidad.

Los miembros del equipo prevén, a corto plazo, la difusión de los resultados de este proyecto de innovación-investigación en congresos celebrados a lo largo de 2015 y en publicaciones especializadas. A largo plazo, esta visión integradora derivará en el diseño de proyectos de investigación y en la realización de tesis de Máster y de doctorado, que contribuirán a sentar las bases de una teoría transmedia de la narrativa gráfica.